

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-346215

(43)Date of publication of application : 03.12.2002

(51)Int.Cl.

A63F 13/00

A63F 13/12

(21)Application number : 2001-159585

(71)Applicant : ARUZE CORP

(22)Date of filing : 28.05.2001

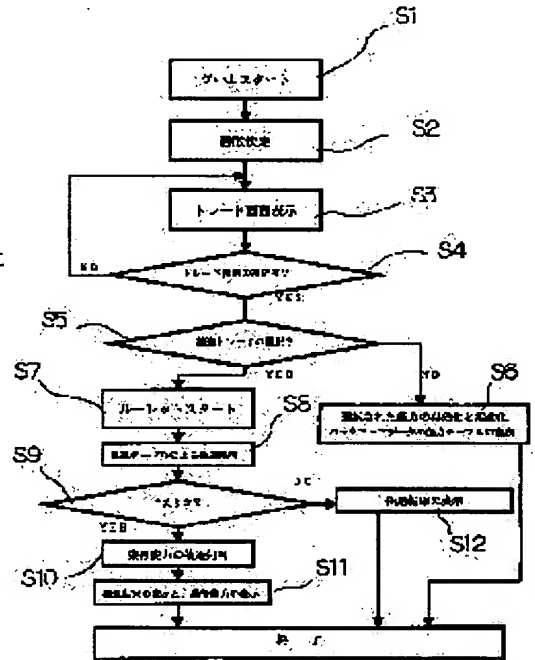
(72)Inventor : TANABE TOYOHISA
FUKUI TOMOAKI

(54) GAME CONTROL METHOD, STORAGE MEDIUM STORED WITH PROGRAM CAPABLE OF EXECUTING THE METHOD, AND GAME SYSTEM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a completely new trade game by which trading for varying the ability of an operation character according to the result of a game is possible.

SOLUTION: In the game control method for preparing a plurality of pieces of 'ability data to be used for playing' (an ability table exemplified in the form of an after-mentioned performance) to respective characters appearing in a game and trading these according to the result of playing, a storage medium, in which a program capable of executing the method is stored, and a game system, abilities of operation characters having participated in the playing game can be traded mutually based on the result of playing game.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

【特許請求の範囲】

【請求項1】 ゲームプログラム及びゲーム入力に基づいてゲーム制御手段がゲームを進行させ、そのゲームの進行に応じて、そのゲーム内での対戦ゲームプレーで使用可能な操作キャラクタの能力が随時追加されるゲーム制御がなされるゲーム制御方法であって、前記操作キャラクタが他の操作キャラクタと対戦ゲームを行い、その対戦ゲームの対戦結果に応じて前記操作キャラクタの能力のトレードを行うことを可能とすることを特徴とするゲーム制御方法。

【請求項2】 前記対戦結果に応じてトレード可能な操作キャラクタの能力が抽選によって選ばれることを特徴とする請求項1に記載のゲーム制御方法。

【請求項3】 対戦結果に応じて得られる能力が、敗者の操作キャラクタの能力から選択するか、抽選によって決定するかをプレーヤの選択入力によって選択可能とすることを特徴とする請求項1に記載のゲーム制御方法。

【請求項4】 前記能力を得た操作キャラクタの容姿が能力を得たことにより直ちに变化しないことを特徴とする請求項1乃至3に記載のゲーム制御方法。

【請求項5】 ゲームプログラム及びゲーム入力に基づいてゲーム制御手段がゲームを進行させ、そのゲームの進行に応じて、そのゲーム内での対戦ゲームプレーで使用可能な操作キャラクタの能力が随時追加されるゲーム制御がなされるゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体であって、前記操作キャラクタが他の操作キャラクタと対戦ゲームを行い、その対戦ゲームの対戦結果に応じて前記操作キャラクタの能力のトレードを行うことを可能とすることを特徴とするゲーム制御方法実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体。

【請求項6】 前記対戦結果に応じてトレード可能な操作キャラクタの能力が抽選によって選ばれることを特徴とする請求項5に記載のゲーム制御方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体。

【請求項7】 対戦結果に応じて得られる能力が、敗者の操作キャラクタの能力から選択するか、抽選によって決定するかをプレーヤの選択入力によって選択可能とすることを特徴とする請求項5に記載のゲーム制御方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体。

【請求項8】 前記能力を得た操作キャラクタの容姿が能力を得たことにより直ちに变化しないことを特徴とする請求項5乃至7に記載のゲーム制御方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体。

【請求項9】 通信手段を介して複数のゲームプレーヤの各々が操作可能な複数のゲーム装置が位置情報及び対戦ゲームデータの送受信を可能に構成し、前記全てのゲーム装置は表示手段を備え、同一内容のゲームプログラムに基づいて進行するゲームが、前記操作

キャラクタの前記ゲーム装置の入力手段のゲーム入力による同一ゲームエリア内での移動を伴うものであって、前記操作キャラクタの前記ゲームエリア内での位置情報を前記ゲーム装置間でお互いに交換しながら前記ゲームが進行し、前記ゲームエリア内での前記操作キャラクタの位置情報が所定の位置関係になったと前記ゲーム装置の制御手段が判定した場合には、当該所定の位置関係になった一対の操作キャラクタ同士での対戦ゲームが開始され、

前記対戦ゲームデータの送受信により進行されるその対戦ゲームの勝敗結果に基づいて、前記一対の操作キャラクタ間での能力トレードが行われることを特徴とするゲームシステム。

【発明の詳細な説明】**【0001】**

【発明の属する技術分野】 この発明はゲームプログラムに基づいて、ゲームプレーヤのゲーム操作によりキャラクタを成長させ、成長させたキャラクタ同士を対戦させた結果に基づいての優劣の不可価値をゲームプレーヤに提示するようなゲーム制御方法及び当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体、並びに、ゲームシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】（従来例1）従来から知られているこの種のゲーム制御方法としては、特開平11-207033号にあるように、第1のゲーム機でキャラクタの育成などを行った結果のバックアップデータを利用して、前記第1のゲーム機よりも処理能力の優れた他の種類の第2のゲーム機により対戦ゲームを楽しむといった、異機種種のゲーム機間でのバックアップデータを利用したゲーム制御方法がブームになっている。

【0003】 この中で有名なものは、「ポケットモンスター」（ソフト製品名）であり、このものでは、携帯ゲーム機「GAME BOY」（製品名）で上記ソフトを使用して複数のモンスターキャラクタを捕獲、且つ能力育成を行い、家庭用ゲーム機「NINTENDO 64」（製品名）で他のソフトにより他のゲームプレーヤの捕獲、且つ育成したモンスターキャラクタとによる対戦ゲームを行なうようにして楽しむものである。

【0004】 そして、上記ゲーム制御方法では、捕獲、且つ育成したモンスターキャラクタを他のゲームプレーヤのモンスターキャラクタとトレードするといった遊びも行なえるようになっている。

【0005】（従来例2）一方、電子ゲームではないが、トレーディングカードゲームとして、「マジックギャザリン」「遊戯王」などが近年ブームになっている。このようなトレーディングカードゲームでは、カードゲームでの対戦を行ないその対戦結果に応じてトレーディングカードをトレードして遊ぶものである。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】しかるに、上記従来

(1) のものでは、対戦結果に応じたモンスターキャラクタのトレードではなく、ゲームプレーヤ同士が同意の上で、通信ケーブルなどで第1のゲーム機同士を接続して、当該通信ケーブルとお互いのゲーム機及び、捕獲且つ育成したモンスターキャラクタを使用可能にバックアップされたゲームカートリッジを用いて、前記ゲーム機のゲーム操作によりトレードを行なうものであるから、対戦を伴う上記(2)のトレードゲームに比べて面白味に欠けるといった問題があった。すなわち、上記(2)のような対戦結果に応じて優劣のある付加価値を付与することは、古くからメンコやビー玉などの遊びに取り入れられており、人間の本能的な部分で面白いと認識されるものであるため、これを電子ゲーム機に取り入れればより面白くなるのは明白である。

【0007】しかしながら、前述したような従来(2)のゲーム性やメンコやビー玉などのゲームにおいては、物品自体がトレードされるが、電子ゲームの場合は目に見えないデータがトレード(又は単にデータの送受信)されるものであるから、物品自体のトレードよりも優れた趣向性を提供するためには工夫が必要となる。

【0008】この工夫のために、この発明者は、従来の物品自体のトレードに係わるゲームの問題点として、次のような点に着目した。

【0009】すなわち、上記(2)のゲームにおいては実際にカード等のトレードが行なわれるものの、カード自体は印刷されたものであるから、そのカード自体が成長するようなことは行なうことができない。すなわち、カード自体にはモンスターキャラクタの絵と、そのキャラクタの生命値や攻撃力や特殊な属性などが明記されているが、これらの「生命値や攻撃力や特殊な属性」などの対戦に使用される能力データについては、変化させることができない。

【0010】そして、変化させることができないだけでなく、あるカードのモンスターキャラクタのある特定の能力データを奪うなどのトレードも行なうことができない。このような相手の能力を奪うといった演出は、映画やSF小説にあるように、面白い演出であり、このような演出を対戦ゲームに係わるトレードゲームに導入することは趣向性の向上に繋がることが明らかであると考えた。

【0011】

【課題を解決するための手段】以上のような課題から、この発明者は、予めゲーム内で登場する操作キャラクタの夫々に対して、複数の「対戦に使用される能力データ」(後述する実施の形態で例示する能力テーブル)を予め用意しておき、これらに対戦結果に応じてトレードするようなゲーム制御方法及び当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体、並びに、ゲームシステムを提供する。

【0012】より具体的には、以下のようなゲーム制御方法及び当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体、並びに、ゲームシステムを提供する。

【0013】(1) ゲームプログラム及びゲーム入力に基づいてゲーム制御手段がゲームを進行させ、そのゲームの進行に応じて、そのゲーム内での対戦ゲームプレーで使用可能な操作キャラクタの能力が随時追加されるゲーム制御がなされるゲーム制御方法であって、

【0014】前記操作キャラクタが他の操作キャラクタと対戦ゲームを行い、その対戦ゲームの対戦結果に応じて前記操作キャラクタの能力のトレードを行うことを可能とすることを特徴とするゲーム制御方法。

【0015】(1)の発明によれば、従来のカードトレードゲームのように、操作キャラクタの容姿とその能力とは一体不可分ではなく、能力のみのトレードを可能としているから、対戦するまでは相手の強さが分からないことから、強いキャラクタを有するプレーヤは、更になるために同じ程度強い操作キャラクタを探して弱い操作キャラクタとであって対戦することになり、弱い対戦相手は、強い操作キャラクタの能力を奪うために胸欲に対戦を行なうといった環境が提供できるため、ゲーム自体の対戦が頻繁に行なわれるような環境を提供することが可能となる。もし、能力に応じて容姿まで変化させるようにすれば、容姿を見ただけで能力が奪われる可能性から対戦しないか、奪う能力がないから対戦しないといった対戦数の低下を来すことが容易に想像できる。

【0016】(2) 上記(1)の発明において、対戦結果に応じてトレード可能な操作キャラクタの能力が抽選によって選ばれることを特徴とする。

【0017】(2)の発明によれば、トレードされる能力が抽選によって選ばれるから、取られたくない能力を必ずしもトレードしなくても良いと言った新たなゲーム性を提供することができる。

【0018】(3) 上記(1)の発明において、対戦結果に応じて得られる能力が、敗者の操作キャラクタの能力から選択するか、抽選によって決定するかをプレーヤの選択入力によって選択可能とすることを特徴とする。

【0019】(3)の発明によれば、プレーヤの選択入力によって相手のキャラクタの能力の内のどれかをトレードするのか、それとも全く新たに抽選によって能力を得るのかを選択できるため、予め相手の操作キャラクタの能力を調べて対戦を行なうなどの事前調査がなくても気軽に対戦ゲームを催して新たな能力を確保することが可能となる。

【0020】(4) 上記(1)～(3)の発明において、前記能力を得た操作キャラクタの容姿が能力を得たことにより直ちに变化しないことを特徴とする。

【0021】この(4)の発明によれば、能力が増えたからといって直ちに容姿が変化しないため、対戦する場

合にはお互いのプレーヤーは対戦しないとどの程度強いのか判定することができないから、カードゲームとは異なり対戦する前から手持のカードにより勝者と敗者がある程度定まってしまうといった問題を回避することができる。

【0022】(5) ゲームプログラム及びゲーム入力に基づいてゲーム制御手段がゲームを進行させ、そのゲームの進行に応じて、そのゲーム内での対戦ゲームプレーで使用可能な操作キャラクタの能力が随時追加されるゲーム制御がなされるゲーム制御方法が実行可能なプログラムを記憶した記憶媒体であって、

【0023】前記操作キャラクタが他の操作キャラクタと対戦ゲームを行い、その対戦ゲームの対戦結果に応じて前記操作キャラクタの能力のトレードを行うことを可能とすることを特徴とするゲーム制御方法実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体。

【0024】この(5)の発明によれば、上記(1)の発明と同様の効果を奏するものである。

【0025】(6) 前記対戦結果に応じてトレード可能な操作キャラクタの能力が抽選によって選ばれることを特徴とする請求項5に記載のゲーム制御方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体。

【0026】この(6)の発明によれば、上記(2)の発明と同様の効果を期待できるものである。

【0027】(7) 対戦結果に応じて得られる能力が、敗者のキャラクタの能力から選択するか、抽選によって決定するかをプレーヤーの選択入力によって選択可能とすることを特徴とする請求項5に記載のゲーム制御方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体。

【0028】この(7)の発明によれば、上記(3)の発明と同様の効果が期待できるものである。

【0029】(8) 前記能力を得た操作キャラクタの容姿が能力を得たことにより直ちに变化しないことを特徴とする請求項5乃至7に記載のゲーム制御方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体。

【0030】この(8)の発明によれば、上記(4)の発明と同様の効果が期待できるものである。

【0031】(9) 通信手段を介して複数のゲームプレーヤーの各々が操作可能な複数のゲーム装置が位置情報及び対戦ゲームデータの送受信を可能に構成し、前記全てのゲーム装置は表示手段を備え、同一内容のゲームプログラムに基づいて進行するゲームが、前記操作キャラクタの前記ゲーム装置の入力手段のゲーム入力による同一ゲームエリア内での移動を伴うものであって、前記操作キャラクタの前記ゲームエリア内での位置情報を前記ゲーム装置間でお互いに交換しながら前記ゲームが進行し、前記ゲームエリア内での前記操作キャラクタの位置情報が所定の位置関係になったと前記ゲーム装置の制御手段が判定した場合には、当該所定の位置関係になった一対の操作キャラクタ同士での対戦ゲームが開始され、

前記対戦ゲームデータの送受信により進行されるその対戦ゲームの勝敗結果に基づいて、前記一対の操作キャラクタ間での能力トレードが行われることを特徴とするゲームシステム。

【0032】この(9)のゲームシステムによれば、多人数参加による同一ゲームエリア内で宝探しなどのある特定のゲームクリア条件を設定しつつ、その位置情報に応じて対戦ゲームが開始され、対戦する一対の操作キャラクタ同士間での能力トレードを行えるといった、電子ゲームに好適なゲームシステムを提供することが可能となる。前記トレードとは、実際に能力データ自体を交換して良いし、以下に例示する実施の形態のように、一方の操作キャラクタに能力を新たに使えるようにし、他方の操作キャラクタの能力を使えなくすることにより、仮想的なトレードを行うようにすることの両者がこの発明に含まれる。実施の形態で例示するような仮想的なトレードを採用すれば、奪われた能力は、後の宝探しゲームによる宝の発見によって再度戻すことができるといった別の演出を行う場合に有効になるのは勿論である。

【0033】

【発明の実施の形態】以下、本発明に係わるゲーム制御方法及び当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体の好適な実施の形態について、図を参照しつつ説明する。

【0034】図1に示すのは、この発明に係わるゲーム制御方法を適用したゲーム装置1のハードブロック図である。

【0035】ゲーム装置1は、制御手段2と、当該制御手段に接続された十字スイッチ3A及び一対のボタンスイッチ3Bとからなるゲーム入力手段3と、表示手段5に対して当該制御手段で生成されたゲーム映像情報を基に映像を生成し送信する画像制御回路4と、ゲーム装置1に対して着脱自在に設けられるメモリゲームカートリッジ6と、他のゲーム装置1と電子データの送受信を行なう通信手段7とを主たる構成としている。

【0036】前記カートリッジ6には、1つの半導体メモリとしてのフラッシュメモリが内蔵されており、この半導体メモリのメモリ領域をソフト的に書換付加とした領域をゲームプログラムROM6AとキャラクタROM6Bとして使用するとともに、書換可能な領域にキャラクタの能力データ等を更新記憶可能に構成したバックアップメモリ6Cとして使用している。以下に詳述するキャラクタの能力トレードは、この書換可能なバックアップメモリを使用して行なわれるものである。

【0037】このゲーム装置1では、当該ゲーム装置1に電子データの送受信が可能のように内部のメモリと接続されたカートリッジ内のゲームプログラムに基づいて単独でのゲームプレーが行なうことが可能である。

【0038】この実施の形態では、宝探しゲームを行なうつつキャラクタの能力を増やすようなゲームが行なう

ことが可能となっている。すなわち、通信手段 7 を介して複数のゲームプレーヤの各々が操作可能な複数のゲーム装置 1・・・1 が位置情報及び対戦ゲームデータの送受信を可能に構成したゲームシステムによって、同一内容のゲームプログラム 6 B に基づいてゲームが進行し、当該ゲームが前記操作キャラクタの前記ゲーム装置 1 の入力手段 3 のゲーム入力による同一ゲームエリア内での移動を伴うものであって、前記操作キャラクタの前記ゲームエリア内に配置された宝探しを競って行うものである。

【0039】そして、操作キャラクタの位置情報を前記ゲーム装置 1・・・1 間でお互いに交換しながら前記ゲームが進行し、前記ゲームエリア内での前記操作キャラクタの位置情報が所定の位置関係になったと前記ゲーム装置の制御手段が判定した場合には、当該所定の位置関係になった一対の操作キャラクタ同士での対戦ゲームが開始され、前記対戦ゲームデータの送受信により進行されるその対戦ゲームの勝敗結果に基づいて、前記一対の操作キャラクタ間での能力トレードが行われるものである。

【0040】また、図 2 に示すように、前記制御手段 2 は、前記ゲームプログラムに及びゲーム入力手段 3 によるゲーム入力とによって前記表示手段 5 のゲーム映像情報を生成し、このゲーム映像情報に基づき画像制御回路 4 がカラーパレット 4 A を用いて色づけ処理を行ない表示させるゲーム制御手段 2 A を具備している。

【0041】そして、ゲーム制御手段 2 A によるゲーム結果において、操作キャラクタが能力変化参照テーブル 2 C で予め定められた所定の条件をクリアすると、その操作キャラクタの能力データとしてバックアップメモリに記憶された能力データを随時更新するように能力変化手段 2 B が制御するようにしている。

【0042】また、能力変化を行なう度に、乱数テーブル 2 D を使用した抽選が行なわれ抽選の結果が容姿変化となった場合には、容姿変化テーブル 2 E を参照して、そのテーブル上で定められた順序で図 3、図 4 に示すように容姿変化の制御を容姿変化手段 2 F が行なうようにしている。

【0043】このように、この実施の形態では、複数のキャラクタ A～D が登場するように構成しており、夫々のキャラクタごとに容姿の変化のパターンや段階数が異なるようになっている。但し、能力が増える度に容姿が変化するようになるのであるが、この容姿変化は抽選によって選択されるから、容姿が変化しているからといって、そのキャラクタが強いキャラクタであるかは必ずしも明らかでない。つまり、容姿的に弱いものであっても、前記抽選で容姿変化の回数が少なく成長したキャラクタであるときには、能力的には強いキャラクタであるかもしれない。

【0044】上記ゲームプログラムに基づいて単体のゲ

ーム装置 1 で行なわれるゲームでは、宝を探し出すたびに能力の数が増える可能性を持たせている。つまり、透視術の巻物を見つければ、その見つけたことを契機にして、能力変化手段 2 B が能力変化参照テーブル 2 C に基づいて透視術の術の能力が使用できるようにバックアップメモリ 6 A の能力テーブルを更新し、次の対戦ゲームで当該透視術の術としての能力が使用可能にするといった制御を行なう。

【0045】このような単独ゲームを行なうことにより、キャラクタ A～D の夫々のキャラクタが宝探しゲームのゲーム結果に応じて能力数を増やして行くことになる。

【0046】以上が、ゲーム装置 1 の単独でのゲーム制御方法であるが、このゲーム装置 1 は、図 5 に示すように複数のゲーム装置 1 が調停回路を備えた中継手段 10 を介し、夫々のゲーム装置 1 の前記通信手段 7 に接続されたケーブル 10 A によって、複数のゲーム装置 1 間でのゲーム情報の送受信が可能に接続すれば、多人数参加型のゲームが行なえるようになっている。このようなゲーム装置 1 としての携帯ゲームで有名なものは、任天堂製の「ゲームボーイ」である。

【0047】図 5 における多人数参加型のゲームでは、夫々のゲーム装置 1 の表示手段 5 には、夫々のゲーム装置 1 視点でのゲーム状況が表示されるようになっている。つまり、ケーブルを介して送受信されるデータは、宝探しゲームを行なっている地図情報（前記ゲームエリア内）における位置情報であり、当該位置情報が他のゲーム装置 1 の操作キャラクタの位置情報と予め定められた所定の位置関係になった時に、一対のゲーム装置 1、1 間での対戦プレーが開始される。

【0048】図 6 には、上述した対戦ゲームが開始された以後のゲームプレーフローを開示している。このゲームフローに沿って、以下に対戦ゲームにおける能力トレードに係わるゲーム制御方法について説明する。

【0049】上述したように、宝探しゲームが複数のゲームプレーヤの操作するゲーム装置 1・・・1 によりゲームが開始されると、夫々のゲーム装置 1 における操作キャラクタの位置情報が前記中継手段 10 を介して各ゲーム装置 1 に送信され、この位置情報を受信した各ゲーム装置 1 は、当該ゲーム装置 1 で操作する操作キャラクタ（例えばキャラクタ A～D の何れか）の位置と、受信した他のゲーム装置 1 での操作キャラクタの位置情報とを比較し、予め定められた所定範囲の位置関係にある場合には、対戦モードに移行するとともに、その所定範囲の位置関係にある他のゲーム装置 1 に対戦モードに移行するための対戦信号と、対戦する操作キャラクタに係わるキャラクタ情報として、容姿に係わる情報、能力に係わる情報をを送信する。

【0050】この対戦信号を受け取った他のゲーム装置 1 においても、当該対戦信号を受信したことを契機にし

て対戦対戦モードに移行するとともに、操作キャラクタのキャラクタ情報として、容姿に係わる情報、能力に係わる情報を対戦先のゲーム装置 1 に送信する。

【0051】そして、互いに対戦する相手の操作キャラクタの容姿を互いのゲーム装置 1 の表示手段 5 に表示させるべく、制御手段 2 により互いのカートリッジ 6 内のキャラクタ ROM 6 C の電子データが利用される。このように、対戦相手の操作キャラクタが互いに相手の表示手段 5 に表示された後に対戦ゲームがスタートする。

・・・ステップ S 1

【0052】前記対戦ゲームは、前記対戦信号を送信したゲーム装置 1 が専攻で、1 ターンごとに攻撃又は防御のゲーム入力をゲーム入力手段 3 により行なう。そして、攻撃が相手にヒットしたかどうかの演算は、相手のゲーム装置 1 の制御手段 2 が担い、演算を行なった制御手段 2 により操作キャラクタのダメージを減算して、そのダメージ数値と残りのライフポイント等のキャラクタ情報を相手のゲーム装置 1 に送信し、この送信されたキャラクタ情報に基づいて相手に与えたダメージなどの情報を表示手段 5 に表示してプレーヤに告知する。このような送受信をターンごとに行ない、最終的に対戦するいずれか一方の操作キャラクタのライフポイントがゼロになった段階で勝敗が決定する。

・・・ステップ S 2

【0053】勝敗が決定されると、図 7 に示す能力トレード画面が勝者のゲームプレーヤが操作するゲーム装置 1 の表示手段 5 に、当該ゲーム装置 1 の制御手段 2 の制御により、カートリッジ 6 内のキャラクタ ROM 6 C のデータが表示する。

・・・ステップ S 3

【0054】ここで、勝者のゲームプレーヤは、対戦相手の操作キャラクタが有している能力である、能力 A、能力 B、能力 C、能力 D、能力 F から欲しい能力を選択すると、前記対戦相手の操作キャラクタが有している能力を奪って、自分の所有する勝者となった操作キャラクタの既存の能力に加えること、又は、ルーレットゲームなどの抽選によって当たりとなると、その当たりに相当する能力の追加ができる。

【0055】前記対戦相手の操作キャラクタが有している能力から、欲しい能力を選択する場合は、「1. 奪うことができる能力」の中から欲しい能力を選択し、選択ボックス A に欲しい能力を配置し、決定ボタン B を押す。

・・・ステップ 4

【0056】この決定ボタン B の入力によって、予めゲームプログラム 6 B 内に用意された複数の能力データの中から、選択した能力に該当する能力データを使用可能にするための能力履歴データが、予めバックアップメモリ 6 A に記憶される当該勝者の操作キャラクタの能力テーブルを書き換える一方、能力を奪われた敗者のゲームプレーヤのゲーム装置 1 に対して奪われた能力に関する信号を送信する。この信号を敗者のゲーム装置 1 側が受信すると、当該ゲーム装置の敗者の操作キャラクタのバ

ックアップメモリ 6 A 内の能力テーブルを奪われた能力が以後使用不可になるように書き換えが行われる。

・・・ステップ S 6

勝者及び敗者の操作キャラクタの互いの能力テーブルの書き換えが終了すると、対戦ゲームが終了する。

【0057】ルーレットによる抽選を選択する場合には、スタートボタン D を押す。スタートボタン D が押されるとルーレットゲームがスタートする。

・・・ステップ S 7

【0058】このルーレットゲームには、制御手段 2 の乱数テーブル 2 D が利用され、制御手段 2 の制御によって、そのルーレットゲームの当たり／はずれに係わる抽選処理が行われる。

・・・ステップ S 8

【0059】前記抽選処理の結果が、当たり／はずれの何れだかを乱数テーブル 2 D から得られたデータに基づいて判定する。

・・・ステップ S 9

【0060】前記ステップ S 9 においては、当たり／はずれの判定だけでなく、当たりの場合には、その当たりでどの能力を獲得するかを前記乱数テーブル 2 D から得られたデータに基づいて決定する。

・・・ステップ S 10

【0061】そして、抽選結果の表示と、当たりの場合には、その獲得能力の表示が表示手段 5 によって行われる。

・・・ステップ S 11

【0062】ステップ S 9 において、はずれの場合には、そのはずれになったことを表示手段 5 に表示する。

・・・ステップ S 12

【0063】前記ステップ S 11 及び S 12 において、表示手段 5 に対して当たり／はずれの表示が行われた後に対戦ゲームが終了する。

【0064】この実施の形態では、前述したように、対戦結果に応じて得られる能力が、敗者の操作キャラクタの能力から選択するか、ルーレットによる抽選によって決定するかをプレーヤの選択入力によって選択可能となるが、これに限らず、全て敗者のキャラクタから奪うようにしても良いが、このような奪うだけにした場合には、値の能力に欲しい能力が存在しない場合には、対戦プレーを行う可能性のある多人数プレーにそのゲームプレーヤを参加させないといった恐れがあるため、誰でも参加してゲームが行えるような環境を提供し易くするためには、上述したような抽選によって敗者のキャラクタにない能力であっても得ることができるようにすることが好ましい。

【0065】また、この実施の形態における能力のトレードは、実際に能力に係わる能力データ自体を敗者のキャラクタから奪う（相手のカートリッジ 6 から奪われた

能力データを削除することなく、カートリッジ6内のゲームプログラム及びキャラクターROMの中に予め用意された能力データを、バックアップメモリ6Aの能力テーブルを書き換えることによって使用可能にしたり使用不可にして仮想的に能力の交換が行われたことを演出しているがこれに限らず、実際の能力データを転送及び消去するなどして能力データのトレードを行うこともできる。

【0066】さらに、前記能力を新たに得たキャラクターの容姿は、その能力を得たことにより直ちに变化しないようにして、容姿によって相手の強さが判明することがないようにしている。

【0067】

【発明の効果】以上説明したこの発明によれば、対戦ゲームを行った結果に基づいて、当該対戦ゲームに参加した操作キャラクター同士の能力トレードを行うことが可能な新しいゲーム制御方法及び当該方法が実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体、並びに、ゲームシステムを提供することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明に係わるゲーム制御方法を適用したゲ

ーム装置のハードブロック図である。

【図2】 図1における制御手段の概略機能ブロック図である。

【図3】 キャラクタA、Bの2段階の容姿の変化を示す図である。

【図4】 キャラクタC、Dの5段階の容姿の変化を示す図である。

【図5】 多人数参加プレーのゲームシステム概要図である。

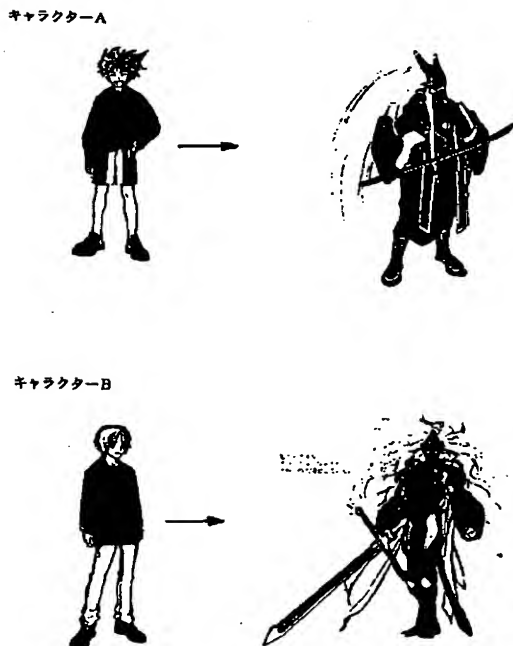
【図6】 能力トレードの流れを示すフロー図である。

【図7】 能力トレード画面を示す説明図である。

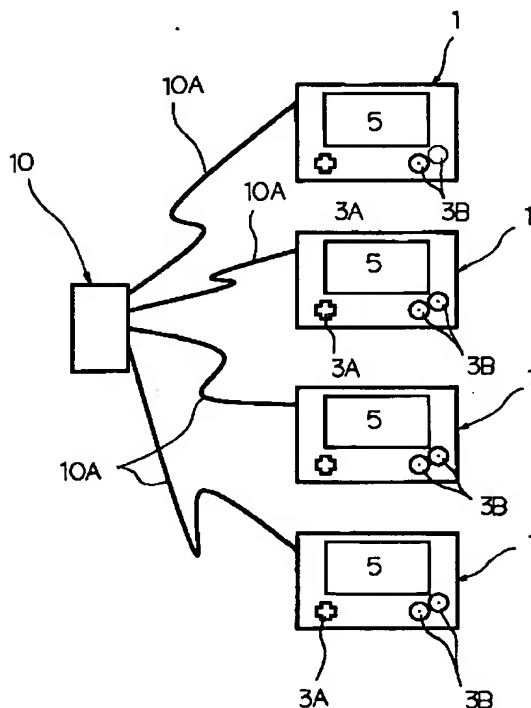
【符号の説明】

- 1 . . . ゲーム装置
- 2 . . . 制御手段
- 2A . . . ゲーム制御手段
- 3 . . . ゲーム入力手段
- 5 . . . 表示手段
- 6 . . . メモリゲームカートリッジ
- 6B . . . ゲームプログラム
- A, B, C, D . . . 操作キャラクター

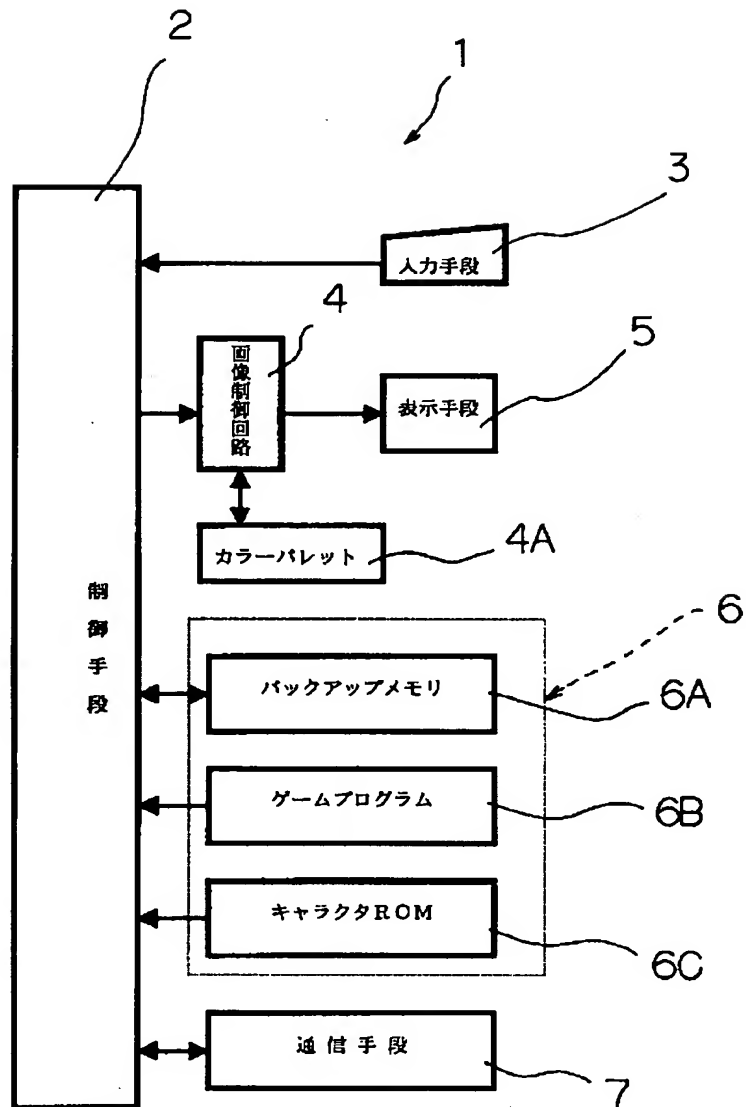
【図3】



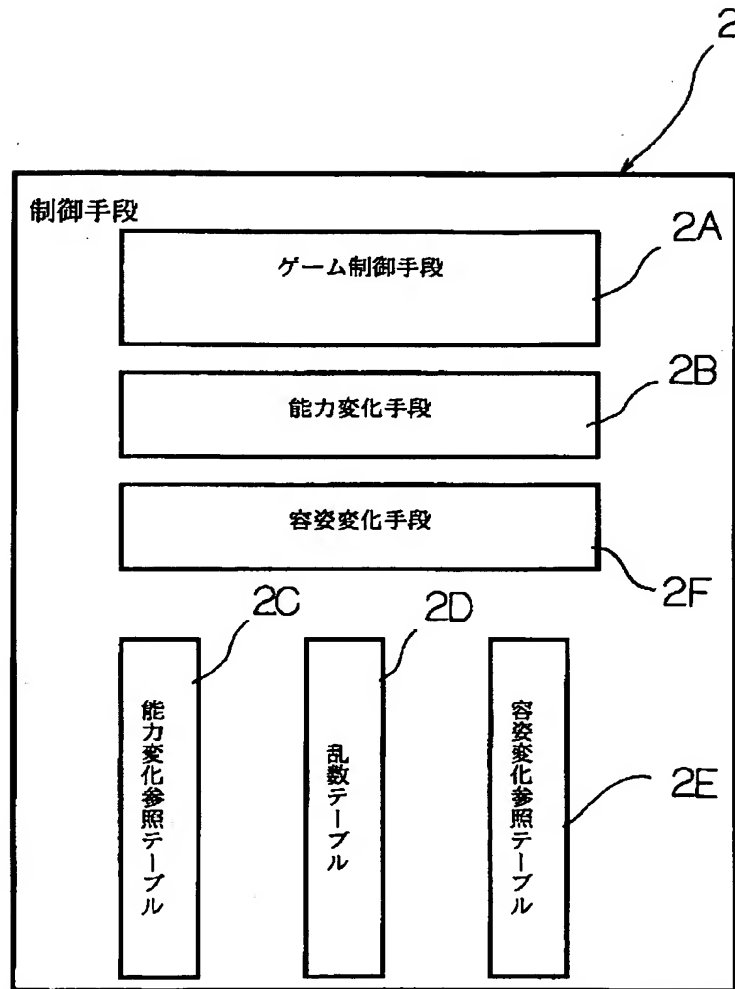
【図5】



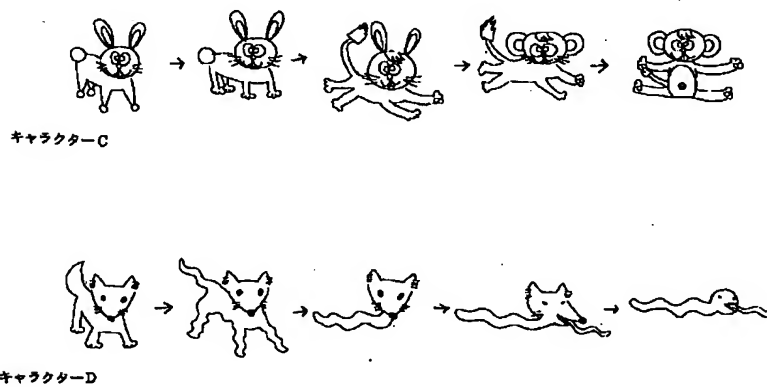
【図1】



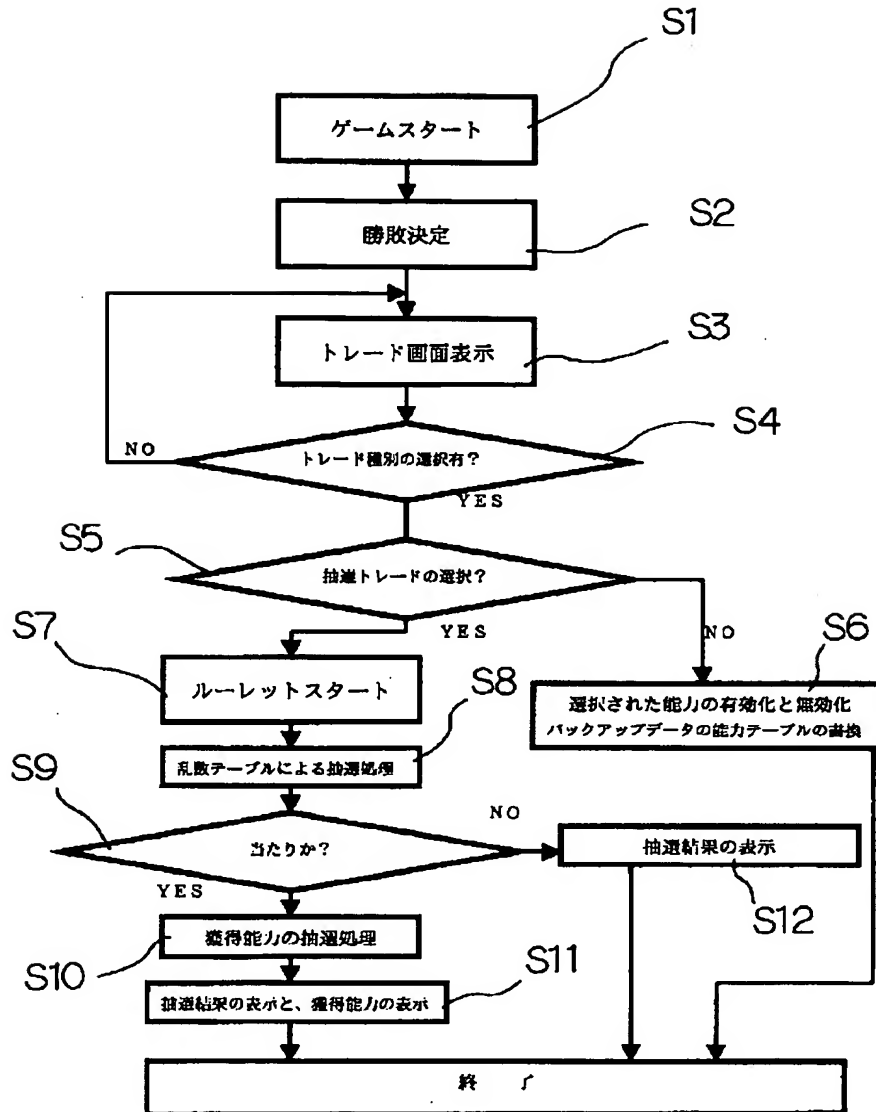
【図 2】



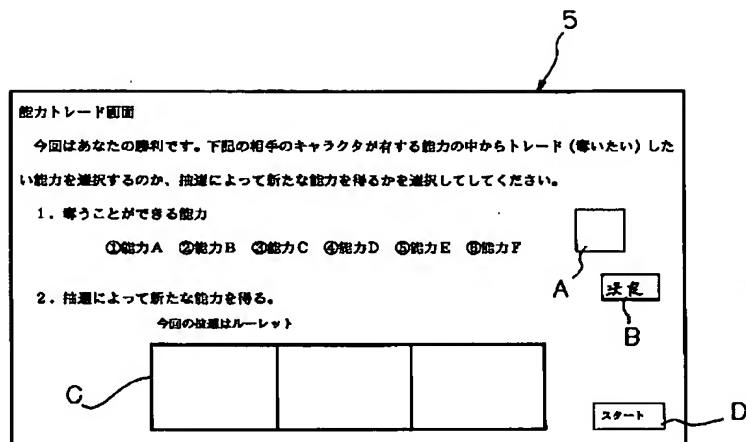
【図 4】



【図 6】



【図7】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C001 AA14 AA15 AA17 BA06 BB02
BB05 BC10 CA01 CA06 CB01
CB05 CB07